



2. Переместить гнома.

После того как вы разыграли или сбросили карты, ваш гном может пройти до трёх карт (максимальная длина хода). Гнома можно перемещать только по уже проложенным тропинкам.

Пример: После разыгрывания карты игрок перемещает синего гнома на три карты вперёд по тропинке.

На перемещение гнома влияют следующие факторы:

- Если у вас в руке нет карт в начале хода, вы не можете двигать гнома и пропускаете ход.
- Если гном начинает движение с карты с кострищем, его можно переместить на 5 карт (максимальная длина хода).
- Гном не может остановиться или пройти мимо карт с препятствиями, которые ещё не преодолены (при помощи инструментов).
- На картах с камнями или препятствиями, которые были преодолены, может находиться только 1 гном. Другой гном не может ни останавливаться на этой карте, ни проходить мимо.
- Троль блокирует тропинку, на которой находится. Вы не можете остановиться на карте или начать движение с карты, если ваш путь преграждает троль.
- Если ваш гном попадает на карту с ловушкой, вы сразу лишаетесь 1 карты из руки. Ваш сосед слева вслепую забирает у вас одну из карт и отправляет в стопку сброса, не подсматривая.

Шахты и сокровища

Если ваш гном **первым** попадает на карту шахты, откройте её и поверните так, чтобы она стыковалась с имеющейся сетью тропинок. **Прекратите движение** и поставьте гнома на шахту.

Примечание: иногда открытая карта шахты не стыкуется со всех сторон с имеющейся сетью тропинок. В этом случае поверните её так, чтобы в неё можно было попасть по той тропинке, по которой вы до неё дошли. Шахты бывают четырёх типов: три шахты с сокровищами и одна шахта, которую охраняет дракон. Символы на трёх шахтах с сокровищами соответствуют символам на обороте карт с сокровищами.



- Если вы заканчиваете движение на карте с шахтой, возьмите одну подходящую карту сокровищ, если они ещё остались. Положите сокровище перед собой рубашкой вверх.
- Если после этого другой игрок перемещает своего гнома на открытую карту шахты, он также получает карту сокровищ.
- Если в конце следующего хода вы по-прежнему остаётесь на шахте (поскольку не перемещали своего гнома), возьмите другую карту этого типа сокровищ, если они остались.



Пример: один игрок перемещает своего жёлтого гнома на закрытую карту шахты. Он переворачивает её и кладёт обратно. Эта шахта с золотом, поэтому он забирает одну карту сокровищ с золотом и кладёт перед собой рубашкой вверх.



Шахта с драконом

Если вы переворачиваете карту шахты, которую охраняет дракон, вы **обязаны взять жетон дракона** и положить его перед собой (что ж поделать, раз именно вы на него нарвались). В конце раунда он лишит вас двух победных очков.

После этого играйте так, как будто эта карта шахты стала обычной картой с тропинкой: теперь все игроки могут проходить мимо этой карты без ущерба для себя.

3. Взять карты.

В конце хода вам нужно взять карты из колоды, если в ней ещё есть карты. Если в этот ход вы разыграли карту тропинки или карту действия, возьмите одну карту из колоды. Если вы сбросили карты, возьмите столько же карт, сколько вы сбросили (1 или 2).

Примечание: когда колода опустеет, игроки до конца раунда больше не берут карты в руку.

Конец раунга

Раунд сразу заканчивается, если:

- колода опустела, и ни у одного из игроков не осталось карт, ИЛИ
- все сокровища собраны.

Примечание: Вы все вместе можете решить, что раунд заканчивается, если в одну из шахт больше нельзя попасть и её сокровища нельзя забрать.

Распределение золота

В конце раунда переверните свои карты гномов и покажите другим игрокам, каким гномом вы были. Затем переверните карты сокровищ и распределите их следующим образом:

- Жадные гномы в качестве победных очков получают все сокровища, которые они сами нашли.
- Все остальные игроки собираются по кланам. Если ваш гном был **вредителем**, то вы присоединяетесь к клану соперников на время подсчёта очков. Сложите все сокровища клана — это и будут ваши победные очки.
- Разделите победные очки клана поровну между всеми (нежадными) гномами этого клана. Если победные очки ещё остались, отдайте их игроку, который нашёл самое ценное сокровище. Если сокровища с одинаково высокой ценностью оказались у двух игроков, распределите оставшиеся победные очки между ними. Если победные очки ещё остались, их никто не получает.
- После этого игрок, у которого лежит **жетон дракона**, лишается двух победных очков в этом раунде. Если он получил только одно победное очко или вообще не получил очков в этом раунде, то он лишается только одного очка или вообще ничего не лишается.

Пример:

1. Два честных жёлтых гнома набрали 8 победных очков и теперь делят их поровну.

2. Два честных синих гнома и жёлтый гном-вредитель тоже набрали 8 победных очков и теперь делят их поровну (насколько это возможно) между собой (по 2 каждому). Два оставшихся победных очка отдают жёлтому гному-вредителю, потому что он принёс команде самое ценное сокровище (на 4 очка). У одного из двух честных синих гномов есть жетон дракона. Этот гном лишается двух победных очков.

3. Синий жадный гном оставляет все свои сокровища себе и получает 3 победных очка.



Начало нового раунда

Подготовка ко второму раунду идёт так же, как и подготовка к первому: перемешайте шахты, перераспределите сокровища, перемешайте и раздайте новые карты гномов и, если нужно, дайте нового гнома каждому игроку. Перемешайте все карты тропинок и действий, отложите 10 из них в сторону и раздайте по 5 карт каждому игроку (по 4 карты, если игроков от 7 до 9).

Новый раунд начинается с игрока слева от того, который последним разыграл карту в первом раунде.

Конец игры

Игра заканчивается после второго раунда. Игрок, набравший больше всех победных очков, объявляется победителем. В случае ничьей все игроки с наибольшим количеством очков объявляются победителями.

Примечание: вы можете решить играть три или больше раундов, чтобы однозначно определить победителя. Каждый раунд удлиняет игру примерно на 20 минут.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль жизни» www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de
© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXVIII



Автор: Фредерик Мойерсон
Иллюстратор: Александр Юнг

Гномы-вредители Древние шахты

Компоненты



Цель игры

Где-то в лесной глуши есть старые заброшенные шахты, и вы намерены их отыскать! Вам нужно собрать свой клан гномов и отправиться в лес. Вместе вы сможете преодолеть препятствия, избежать ловушек, спастись от троллей и, что самое главное, найти ценнейшие сокровища! Остерегайтесь дракона и внимательно присматривайтесь к своему клану: не все гномы действуют в ваших интересах!

Карта за картой вы все вместе прокладываете тропинку через лес. Вам будут преграждать путь тролли, а ловушки будут лишать вас карт из руки. Чтобы преодолеть препятствия, необходимы соответствующие инструменты. Ваша цель: привести своих гномов по тропинке к четырём шахтам, чтобы заполучить хранящиеся в них сокровища. В конце каждого раунда вам предстоит делить добычу: каждый гном из вашего клана получит причитающуюся ему долю, но один из гномов думает только о себе, а другой действует в интересах клана соперников!

Игрок, который соберёт больше всех ценнейших сокровищ (и больше всех победных очков) по итогам двух раундов, объявляется победителем.

Кланы гномов

В игре «Гномы-вредители: Древние шахты» два соперничающих клана гномов: синий и жёлтый. В каждом клане может быть до пяти гномов, все они ищут сокровища, но не все действуют в интересах своей команды.



Кланы гномов

Честные гномы из двух кланов



В каждой команде также есть один **жадный гном**. Он действует только в своих интересах и в конце раунда забирает себе все сокровища, которые нашёл. Однако он **не получает** свою долю тех сокровищ, которые нашёл весь его клан.



Есть в каждой команде и **гном-вредитель**. Он только притворяется, что работает на свой клан, а на самом деле действует в интересах клана соперников! Любые сокровища, которые он находит, идут в копилку клана соперников – и свою долю найденных сокровищ он тоже получает от клана соперников.

Подготовка к игре

- 1 Положите **игровое поле** на стол.
- 2 Перемешайте **4 карты шахт** и положите их на поле на места для шахт **рубашкой вверх**.
- 3 Положите **две карты старта** на стартовые позиции на поле.
- 4 Перемешайте **карты сокровищ** и положите столько же карт сокровищ, сколько игроков, на край поля **рубашкой вверх**. Отложите оставшиеся сокровища, не разглядывая: в этом раунде они не понадобятся.

Подготовка к игре вшестером



- 5 Подготовьте **карты гномов** в зависимости от числа участников:
 - 7, 8 или 9 игроков: используйте все карты.
 - 5 или 6 игроков: уберите **одного честного гнома** из каждого клана.
 - 3 или 4 игрока: уберите **двух честных гномов** из каждого клана.

Перемешайте **карты гномов** и раздайте каждому игроку по одной карте. Посмотрите на свою карту, не показывая остальным, а потом положите её перед собой рубашкой вверх. Остальные игроки видят, к какому клану гномов вы принадлежите (об этом говорит цвет рубашки карты), но ваши истинные намерения (лицевая сторона карты) **остаются в секрете** до конца раунда. Отложите оставшиеся карты гномов в сторону, **не разглядывая их**.

- 6 Возьмите **гнома** из вашего клана (перед первой игрой вставьте гномов в подставки) и соответствующий **жетон гнома**. Поместите вашего гнома на карту старта вашего клана, а жетон гнома положите перед собой, чтобы все игроки видели его и знали, какой гном ваш.
- 7 Перемешайте вместе все **карты тропинок** и **карты действий** и отложите 10 из них в сторону, не разглядывая их: в этом раунде они вам не понадобятся. Если игроков от 3 до 6, раздайте каждому игроку по 5 карт рубашкой вверх или по 4 карты, если игроков от 7 до 9. Положите оставшиеся карты в стопку рубашкой вверх рядом с игровым полем. Оставьте достаточно места для стопки сброса (карты сбрасываются рубашкой вверх), которая образуется в ходе раунда.
- 8 Положите рядом с полем **жетоны леса**, **жетон дракона** и **жетоны победных очков**.

Ход игры

Начинает самый смелый игрок, затем ход переходит к его соседу слева. В свой ход игроку нужно выполнить определённый набор действий в следующем порядке:

1. Разыграть 1 карту или отправить в стопку сброса 1-2 карты (обязательно).
2. Переместить гнома на 1-3 карты (необязательно).
3. Взять 1 или 2 карты из колоды (обязательно).

На этом ход игрока завершается, и начинается ход другого игрока.

Важно: если игровая колода опустела, игроки пропускают третье действие и больше не берут новые карты. Если в начале вашего хода у вас нет карт в руке, вы пропускаете свой ход до конца раунда.

1. Разыграть карту.

В начале хода игроку нужно разыграть 1 карту или сбросить 1 или 2 карты из руки. Вы можете выбрать один из следующих вариантов:

- А – Разыграть карту тропинки
- Б – Разыграть карту действия
- В – Сбросить 1 или 2 карты



А – Разыграть 1 карту тропинки

С помощью карт тропинок игроки прокладывают тропинки на поле от карт старта к шахтам. Если вы решаете разыграть карту тропинки, вам нужно положить её либо рядом с одной из карт старта, либо рядом с ранее выложенной картой тропинки, либо рядом с шахтой лицевой стороной вверх. При этом все тропинки должны переходить в тропинки, а каждая карта, которую вы разыгрываете, должна продолжать уже имеющуюся тропинку.

Примечание: при этом карта, которую вы разыгрываете, необязательно должна продолжать тропинку, идущую от карты старта или от вашего гнома, – вы можете продолжать любую тропинку.

Примеры неправильно выложенных карт тропинок: карта 1 размещена не рядом с ранее выложенной картой, не все тропинки на карте 2 переходят в тропинки, карта 3 не продолжает уже имеющуюся тропинку.

Специальные карты тропинок

Препятствия: препятствия преграждают путь. Гномы могут остановиться на карте с препятствием или пройти мимо неё только после того, как разыграна соответствующая карта инструмента. На пути гномов встречаются три типа препятствий: стволы деревьев, озёра, ямы.



Камни: камни образуют на тропинках узкие места. **Только 1 гном** может стоять на карте с камнями, и другие гномы не могут пройти мимо уже занятой карты с камнем.



Кострище: если гном в свой ход **начинает** движение с карты с кострищем, он может в этот ход пройти **до пяти карт** (вместо обычных трёх – см. «ПЕРЕМЕСТИТЬ ГНОМА» на стр. 5).

Б – Разыграть карту действия

Карты действий позволяют преодолевать препятствия, выяснять секретную информацию, ставить ловушки, привлекать троллей или убирать с игрового поля карты тропинок и карты леса.

Карты действий с инструментами

Каждое из трёх препятствий можно преодолеть при помощи соответствующего инструмента. Вы можете разыграть карту инструмента только если соответствующее препятствие уже находится на поле. Когда вы разыгрываете карту инструмента, покажите её другим игрокам, а затем положите рубашкой вверх в стопку сброса. Возьмите подходящий жетон леса рядом с полем и положите на препятствие. Оно преодолено, и теперь эту карту тропинки могут использовать все гномы.



Топор → Ствол дерева

Лодка → Озеро

Верёвка → Яма

Примечание: после того как препятствие преодолено, только один гном может находиться на этой карте, и другие гномы не могут пройти мимо этой карты, если она занята (как и в случае с камнями).



Карты действий для выяснения секретной информации

Эти карты действия позволяют вам узнать информацию о шахтах, о сокровищах или о других игроках. Когда вы разыгрываете одну из этих карт, покажите её другим игрокам, а затем положите рубашкой вверх в стопку сброса. Каждая карта даёт вам право на два действия: выбрать, что именно вы хотите узнать, и посмотреть выбранную карту.



Подсмотрите карту **шахты**, которая ещё не открыта. Затем положите карту шахты обратно рубашкой вверх.



Подсмотрите карту **сокровищ**, которую ещё не забрали. Затем положите сокровище обратно рубашкой вверх.



Подсмотрите карту **гнома** другого игрока. Затем положите карту гнома обратно рубашкой вверх.

Карты действий с событиями



Когда вы разыгрываете карту **ловушки**, покажите её другим игрокам, затем положите рубашкой вверх в стопку сброса. Возьмите соответствующий жетон леса с **ловушкой** и положите его:

- ◆ на тропинку, связывающую две карты на поле, или
- ◆ на тропинку без продолжения (то есть на ответвление тропинки в сторону пока пустого поля).

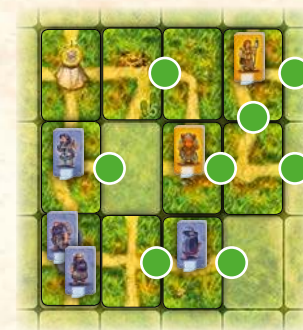
Когда гном попадает в ловушку, он **сразу лишается одной карты с руки**. Его сосед слева вслепую выбирает одну из его карт и кладёт её в стопку сброса рубашкой вверх **не глядя**. Игрок, лишившийся карты, **до конца раунда** играет без одной карты в руке.



Когда вы разыгрываете карту **тролля**, положите её перед собой лицевой стороной вверх. Возьмите соответствующий жетон леса с троллем и положите его:

- ◆ на тропинку, связывающую две карты на поле, или
- ◆ на тропинку без продолжения (то есть на ответвление тропинки в сторону пока пустого поля).

Троль блокирует эту часть тропинки для всех гномов, пока ход не возвращается к игроку, разыгравшему тролля. **В начале следующего хода** этот игрок убирает тролля и кладёт карту действия рубашкой вверх в стопку сброса.



Примеры правильного размещения ловушек и троллей

Примечание: если ловушка или тролль находятся на тропинке без продолжения, вы можете добавлять к ней карты тропинки и прокладывать её дальше.



Когда вы разыгрываете карту действия с **грозой**, покажите её другим игрокам, а затем положите рубашкой вверх в стопку сброса. Затем уберите с поля **одну любую карту тропинки без гномов**. Если на ней лежит жетон с инструментом (топором, лодкой или верёвкой), его тоже нужно убрать. Положите карту, которую решили убрать, в стопку сброса рубашкой вверх.

Жетон тролля или ловушки тоже можно убрать, но только если под троллем нет ни одной карты тропинки (они были убраны с поля).

Важно! Вы не можете использовать карту с грозой, чтобы убрать карты старта или шахты.

В – Сбросить 1 или 2 карты

Если вы не можете разыграть карты, как предложено в вариантах А и Б, или не хотите этого делать, вы **обязаны сбросить 1 или 2 карты** с руки в стопку сброса рубашкой вверх.

